新ゲームデザイン

TVゲームを読み解くヒント

イントロダクション

……TVゲームの本質とは何か？……

高校の美術の時、副読本としてもらった本がありました、それが「名画を見る眼」（岩波新書）です。美術の先生は、学校外から来た、いわゆる非常勤の先生でしたが、美術の先生は、真面目なだけの授業ではなく、こうした副読本を読ませることが多かったので、逆に印象に残って当時のことをよく思い出せます。そして、この時の副読本体験が、僕にとって、ものの本質を知ることの面白さに、気づかせてくれたのです。

多くの名画と呼ばれる西洋絵画は、ただそこに静的に存在しているだけで、見る者の心を打ちます。そのような絵画と向き合う時、描き手のメッセージのすべてを受け取ろうとするなら、あまりにもさりげなく描かれている事柄、普通に鑑賞していたなら見過ごしてしまうようなディティールも、また重要な要素になるのです。人が微笑んで立っていることから、あるいは、人物画の背後に置かれていた鏡に写っている風景や、記されている署名の内容、絵画全体から見ると、ほんの些細な部分ですが、制作者はそこに特別な意味を封じ込めているのです。

例えば、ファン・アイク『アルノルフィニ夫妻の肖像』。男女の肖像画の片隅にリンゴやオレンジが置いてありますが、果実は宗教的に人間の原罪を象徴するもの、シャンデリアに灯る1本の蝋燭(ろうそく)は、中世以降、婚礼の燭台（しょくだい）と呼ばれる婚礼のシンボルでした。つまり、細部に目を向けて解読していくことで、この絵画は、2人の結婚の当日に記念に描かれた事実が、見えてくるのです。

ような絵画と向き合う時、描き手のメッセージのすべに描かれた事実が、見えてくるのです。

このように、1枚の絵画を、当時の社会背景まで含めて、細かく検証、探求していく作業は、現代の僕達に、深い知的刺激を与えてくれます。絵画を見るというより、まさしく読みとる、といった方がいい行為なのです。まだ、小中学生の頃は、先生や親から、いい絵だから見に行きなさい、と薦められて、何となく美術館に出かけたものです。当時は、口ではいい表せないなりに、味わいがある絵だなあ、と絵画を漠然と眺めていましたが、それが、読みとることによって、幼い頃よりも、はっきりと理解できるようになってきました。これは、素晴らしいことではありませんか。

やがて僕は、美術の副読本体験がきっかけとなり、ある考えが頭をもたげてきました。

TVゲームの世界も、しっかりとした裏付けと言葉による表現を使って、同じような読みとる行為が可能ではないか、ということです。TVゲームは、何故こんなに面白いのだろう、その理由が知りたい、と考え始めてはいました。しかし、中学、高校くらいでは、どのゲームが面白くて、どのゲームがつまらない、というような判断基準も、霧のようにあいまいで、極端な話しが、かなり多くのゲームは、僕の目に面白く映っていたのです。その後、僕はTVゲームのミニコミ誌を作り始めて、TVゲームについて多くの文章を書いたり、TVゲームの制作をも始めました。年月と共に、少しずつ、知識と経験が積み重ねられ、良いものとそうでないものとの境界線が、見極められるようになってきました。それは、徐々に輪郭のぼやけたものが、ピントが合わさるように、見えてきたのです。TVゲームのどの部分が人間を惹き付けて止まないのか、これから具体的なTVゲームの読み方と、制作の発想について、お話ししていきたいと思います。

【注釈データ説明】

①発売年

②メーカー

③機種

④ジャンル

【参考文献】

- 『遊びと人間』ロジェ・カイヨワ著／多田道太郎・塚崎幹夫訳／講談社文庫
- 『電子遊戯大全テレビゲーム』テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト編／UPU
- 『電子遊戯時代　テレビゲームの現在』テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト編／株式会社ビレッジセンター出版局
- 『ザ・ベストゲーム』月刊GAMEST編／株式会社新声社
- 『ビデオゲームパーフェクトカタログ』ファミリーコンピュータMAGAZINE・GAMEBOY MAGAZINE・PC ENGINE FAN・メガドライブFAN特別編集／株式会社徳間書店
- 『ファミコン10年！』GAME PAPA編著／角川スニーカー文庫
- 『スーパーファミコン　本当に面白いゲームソフト1 BEST100』ぴあ株式会社
- 『ファミコン　本当に面白いゲームソフト2 BEST100』ぴあ株式会社